DESOLATOR™

HALLS OF KAIROS

LOADING INSTRUCTIONS AND CONTROLS

Commodore 64/128 Cassette:
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Joystick port #1.
Leave play key depressed, each level will load sequentially from the cassette. On completion of game, rewind cassette reload first level.

Commodore 64/128 Disk:
Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. Joystick port #1.

Levels 1 and 2 on Side 1. Levels 3 and 4 on Side 2.

Spectrum 48/128K, +2:
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

When prompted to stop the tape on screen, stop the tape, wait until the music plays, press **ENTER**. The border will then go white. Then press **PLAY**.

Spectrum 48K:
Levels on side 2 are multi-load.

Spectrum 128K:
All levels load on side 2 as one load.

Spectrum +3 Disk:
Insert disk, turn on computer and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Amstrad CPC Cassette:
Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. When counter on loading screen reaches zero follow one of the following options:

1. Zero tape counter on your cassette recorder. When your game ends, if you wish to replay, rewind the tape until counter reads zero.
2. Rewind side 2 and press **PLAY**.

In both cases leave play key depressed as each level will be loaded automatically.

Amstrad CPC Disk:
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Atari ST Disk:
Turn on computer, insert disk. Game will load and run automatically.

CONTROLS

AMSTRAD
Joystick:
SPACE – Jump
FIRE – Punch
Keyboard:
M – Left
. – Right
Q – Up
A – Down
SPACE – Punch
ESC – Jump

SPECTRUM
Keyboard is user redefinable.
Default keys are:
A – Up
Z – Down
X – Left
C – Right
V – Punch
SPACE – Jump
P – Pause

ATARI ST
Joystick:
SPACE – Jump
FIRE – Punch
Keyboard:
Cursor Keys
ENTER – Punch
SPACE – Jump
F1 – Restart game
F2 – Pause

CBM 64/128
RUN/STOP – Pause
SPACE – Jump
FIRE – Punch (Joystick)

CHARACTERS

MAC, the hero (player)
(Atari ST only)

He enters the castle to save the PETERS and once the RED PETER is secured he gets a POWER UP which transforms him into the invincible MACHOMAN.

MAC, the hero (player)
(CBM 64/128, Amstrad, Spectrum versions)

He enters the castle to save the PETERS. Once he has collected the required number (9 – Amstrad, 6 – CBM 64/128, 6 – Spectrum) he gets a POWER UP which transforms him into the invincible MACHOMAN.

The following characters and features appear in the Atari ST version only, due to the memory restrictions of the other machines:

DOM, KAIROS's son
Rounding himself into a ball shape, he rolls toward MAC and rises up at a nearby position and tries to kick him.

HENCHMEN 2, Deburacho and Gaburacho Brothers.
They attempt to capture MAC and upon making contact with him, they start to apply a lying down hold. Shake them off by moving the lever sideways. Gaburacho wears blue pants and Deburacho, green ones. Gaburacho is the stronger of the two.

ZOMBIE
Appears alone and is manipulated by BAJO. ZOMBIES are the girls who were taken away by the KAIROS long ago and a number of them will try a lying down hold on MAC.

FEATURES

Telephone
Transforms all of the enemies of which one is a secret invincible character.

Gas Pipe
Your enemies disappear if you destroy the tip of the gas pipe.

Energy Bomb
Can destroy the enemies in a straight line.

PETERS
Red Peter gives you a POWER UP to transform you into the invincible MACHOMAN.
Blue Peter increases your speed. Capturing two of them in two steps results in attaining the maximum speed.
White Peter enables you to score points.
Green Peter gives you an additional life.

TIMEKEEPER CHARACTERS

Bat
When MAC stays in the same room for too long, it comes to attack him.

Bee
Just as in BAT when MAC is in the same room for an excessive period of time, this comes flying at him.

BONUS CHARACTERS

That were transformed when destroying the TELEPHONE ... capturing these items will score you points.

Angel
The Deburacho and Gaburacho Brothers transform into an ANGEL. By capturing it, you will become invincible.

Panda
Dom transforms into a PANDA.

Cat
PARJO and the ZOMBIES transform into a CAT.

Devil's Child
Capturing this will cause you to lose your earned POWER UP.

All characters and features that follow are available on all formats unless otherwise indicated:

KAIROS, the Great Satan
Only its head appears in STAGE 1 and a multiple KAIROS in STAGE 2 can attack you in various ways. You can easily destroy him by reading his movements in advance.

BAJO, KAIROS' mother (CBM 64/Atari ST only)
Manipulates ZOMBIES in STAGE 3 and PARJO in STAGE 4. She moves swiftly and fires flame shots from her cane. The only way to down her is to anticipate where she will move, wait in ambush and hit her when she least expects it.

HENCHMEN 1
A lower ranked henchman, who when making contact with MAC absorbs his energy. You can easily punch him. The one in the blue suit requires one punch and the other in the green suit requires two punches.

PARJO, KAIROS' daughter (CBM 64/Atari ST only)
She has a basketful of apples which she throws at MAC and goes away once pursued. If you corner her, punch once and she'll fly away screaming.

JIDAN, the castle's guardsman
Hiding himself in the straw and boxes, he attacks swiftly when MAC comes close to him.

FIREMAN
Suddenly appears or ambushes MAC on the bridge. He fires flame shots while obstructing MAC. He can be sent flying by a punch.

ARMOR
Attacks by throwing his sword.

FEATURES

Barrel
Rolls towards you, but by punching it, it can be turned into one of your weapons.

Jar
If skillfully handled can become one of your weapons. Under it you will find a [?] mark. Depending on your score when capturing the mark, the enemy may change.

Clock
Stops enemy movements momentarily.

Mine
Step on it and you will lose a life.

Doll
The on-screen enemies disappear when destroying the laser emitting DOLL's head.

Deer's Head
The on-screen enemies disappear when you destroy it by punching only whilst no flame is emitted.

Mask
Just as in the DOLL, DEER'S HEAD and GAS PIPE destroying this causes your on-screen enemies to disappear.(GAS PIPE Atari ST only)

Warp
Mounting this will instantaneously take you to a completely different place.

Energy
Increase your energy by capturing this.

Money Bag
Increase your score by capturing this.

Bomb
(Spectrum and Atari ST only)
By pushing the PUNCH button, fire the bombs from your finger tips at the enemies facing you.

Boomerang
(C64, Amstrad and Atari ST only)
Can destory your enemies on the curves.

This game has been manufactured under sub-licence from SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN and "Halls of Kairos" is a trademark of ALPHA ELECTRONICS CO. LTD., JAPAN, while "SEGA" is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

DESOLATOR™

HALLS OF KAIROS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET COMMANDES

Commodore 64/128 Cassette:
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Manche à balai sur entrée #1.
Laissez la touche **PLAY** pressée – chaque niveau se chargera l'un après l'autre de la cassette. Quand vous aurez terminé le jeu, réembobinez la cassette pour recharger le premier niveau.

Commodore 64/128 Disque:
Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Manche à balai sur entrée #1.

Niveau 1 et 2 sur la côté A.

Niveau 3 et 4 sur la côté B.

Spectrum 48/128K, +2:
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregisteur à cassettes.

Quand on vous demande d'arrêter la bande sur écran, arrêtez la bande, attendez jusqu'à ce que vous entendiez la musique et appuyez sur **ENTER**. Le bord deviendra alors blanc. Appuyez sur **PLAY**.

Spectrum 48K:
Les niveaux sur la face 2 sont à chargements multiples.

Spectrum 128K:
Tous les niveaux se chargent sur la face 2 comme un seul chargement.

Spectrum +3 Disque:
Introduisez le disque, allumez l'ordinateur et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad CPC Cassette:
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregisteur à cassettes. Quand le compteur sur l'écran de chargement atteint zéro, suivez l'une des options suivantes:

1. Ramenez votre compteur de bande à zéro sur votre enregisteur à cassettes. Si vous voulez rejouer quand votre jeu se termine, réembobinez la bande jusqu'à ce que le compteur indique zéro.
2. Réembobinez la face 2 et appuyez sur **PLAY**.

Dans les deux cas, tenez la touche **PLAY** enfoncée car chaque niveau sera chargé automatiquement.

Amstrad CPC Disque:
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST Disque:
Allumez l'ordinateur, introduisez le disque. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

LES COMMANDES

AMSTRAD
Manche à balai;
BARRE D'ESPACEMENT – Sautez
FEU – Coup de poing
Clavier:
M – Gauche
. – Droite
Q – Haut
A – Bas
BARRE D'ESPACEMENT – Coup de poing
ESC – Sautez

ATARI ST
Manche à balai;
BARRE D'ESPACEMENT – Sautez
FEU – Donnez un coup de poing
Clavier:
Touches de Curseur
ENTER – Coup de poing
BARRE D'ESPACEMENT – Sautez
F1 – Recommencez le jeu
F2 – Pause

SPECTRUM
L'utilisateur peut redéfinir le clavier.
Les touches de défaut sont:
A – Haut
Z – Bas
X – Gauche
C – Droite
V – Coup de poing
BARRE D'ESPACEMENT – Sautez
P – Pause

CBM 64/128
RUN/STOP – Pause
BARRE D'ESPACEMENT – Sautez
FEU – Donnez coup de poing (Manche à balai)

LES CARACTÈRES

MAC, le héro (joueur)
(Atari ST seulement)

Il entre dans le chateau pour sauver les PETERS et une fois le RED PETER (PETER ROUGE) récupéré, il obtient un POWER UP (FORCE) qui le transforme en MACHOMAN invincible.

MAC, le héro (joueur)
(Versions CBM 64/128, Amstrad, Spectrum)

Il entre dans le chateau pour sauver les PETERS. Une fois qu'il a ramassé le nombre requis (9 – Amstrad, 6 – CBM 64/128, 6 – Spectrum), il obtient un POWER UP (FORCE) qui le transforme en MACHOMAN invincible.

Les caractères et éléments suivants apparaissent dans la version Atari seulement à cause des restrictions de mémoire des autres machines:

DOM, le fils de KAIROS
Se met en forme de boule et roule en direction de MAC, se relève quand il arrive près de lui et essaie de lui donner un coup de pied.

LES 2 ACOLYTES, les frères Deburacho et Gaburacho
Essaient de capturer MAC. Quand ils font contact avec lui, ils commencent à appliquer une prise au sol. Essayez de vous débarrasser d'eux en bougeant le levier sur le côté. Gaburacho porte un slip bleu et Deburacho un slip vert. Gaburacho est le plus fort des deux.

ZOMBIE
Apparait seule et est manipulée par BAJO. Les ZOMBIES sont les filles qui ont été enlevées il y a longtemps par KAIROS et quelques-une d'entre elles essaieront une prise au sol sur MAC.

LES ELEMENTS

Le Téléphone
Transforme tous les ennemis dont l'un d'entre eux est un caractère secret invisible.

La Conduite de Gaz
Vos ennemis disparaissent si vous détruisez le bout de la conduite de gaz.

La Bombe d'Energie
Peut détruire les ennemis dans une ligne droite.

LES PETERS
Le Peter rouge vous donne un POWER UP qui vous transforme en MACHOMAN invincible.

Le Peter bleu augmente votre vitesse. La capture en deux coups de deux Peter bleus vous permet d'atteindre la vitesse maximum.

Le Peter blanc vous permet de marquer des points.

Le Peter vert vous donne un vie supplémentaire.

LES CARACTERES-CHRONO

La Chauve-Souris
Quand MAC reste dans une salle pendant trop longtemp, elle vient l'attaquer.

L'Abeille
Comme la Chauve-Souris, elle vole à l'attaque de MAC quand il s'attarde dans une salle.

LES CARACTERES BONUS

Qui ont transformés quand ils ont détruit le TELEPHONE... En les capturant, vous marquez des points.

Ange
Les frères Deburacho et Gaburacho se transforment en un ANGE. En le capturant, vous devenez invincible.

Panda
Dom se transforme en PANDA.

Chat
PARJO et les ZOMBIES se transforment en un CHAT.

L'Enfant du Diable
Si vous le capturez, vous perdrez le POWER UP que vous avez gagné.

Tous les caractères et éléments qui suivent sont disponibles sur tous les formats, à moins qu'il soit indiqué autrement:

KAIROS, le Grand SATAN
Seule sa tête apparaît à l'ETAPE 1 et un KAIROS multiple à l'ETAPE 2 peut vous attaquer de plusieures manières. Vous pouvez facilement le détruire en devinant ses mouvements à l'avance.

BAJO, la mère de KAIROS (CBM 64/Atari ST seulement)
Manipule les ZOMBIES à l'ETAPE 3 et PARJO à l'ETAPE 4. Elle se déplace rapidement et lance des flammes avec se canne. La seule manière de l'abattre et d'anticiper l'endroit où elle va se déplacer, de lui y tendre une embuscade et de la frapper au moment où elle s'y attend le moins.

ACOLYTES 1
Un acolyte de bas rang qui, au contact avec MAC, absorbe son énergie. Vous pouvez lui donner des coups de poing facilement. celui qui porte une uniforme bleue nécessite un seul coup et celui qui est en uniforme vert, deux coups.

PARJO, la fille de KAIROS (CBM 64/Atari ST seulement)
A un panier plein de pommes qu'elles jette sur MAC. S'enfuit lorsqu'elle est poursuivie. Si vous arrivez à la coincer, donnez-lui un seul coup de poing et elle s'envolera en hurlant.

JIDAN, le garde du chateau
Se cache dans le paille et les caisses et attaque rapidement lorsque

LE POMPIER
Apparaît tout d'un coup ou tend une embuscade à MAC sur le pont. Il lance des flammes pendant qu'il fait obstruction à MAC. Vous pouvez l'envoyer en l'air d'un coup de poing.

ARMOR
Attaque en lançant son épée.

ELEMENTS

Le Baril
Roule sur vous. En lui lançant un coup de poing, vous pouvez le transformer en une de vos armes.

Le Pot
Si vous le manipulez habilement, il peut devenir une de vos armes. Sous le pot, vous trouverez le signe [?]. L'ennemi peut changer selon votre score au moment où vous capturez le signe.

L'Horloge
Arrête les mouvements de l'ennemi momentanément.

La Mine
Si vous marchez sur elle, vous perdez une vie.

La Poupée
Quand vous détruisez la tête de la poupée qui émet des rayons au laser, les ennemis disparaissent de l'écran.

La Tête de Cerf
Les ennemis disparaissent de l'écran quand vous la détruisez en lui donnant un coup de poing seulement pendant qu'elle német pas de flammes.

Le Masque
Juste comme dans la Poupée, la Tête de Cerf et la Conduite de Gaz, les ennemis disparaissent de l'écran si vous le détruisez. (La Conduite de Gaz – Atari ST seulement)

La Chaine
En montant dessus, elle vous emmène instantanément à un endroit complètement différent.

L'Energie
En la capturant, vous augmentez votre énergie.

Le Sac d'Argent
Vous augmentez votre score en le capturant.

La Bombe
(Spectrum et Atari uniquement)
En appuyant sur le bouton COUP DE POING, vous lancez des bombes avec le bout des doigts sur l'ennemi qui vous fait face.

Boomerang
(C64, Amstrad et Atari ST uniquement)
Il peut détruire vos ennemis aux tournants.

DESOLATOR™
HALLS OF KAIROS

STARTANLEITUNG UND KONTROLLE

Commodore 64/128 Kassette: Drücken sie die **SHIFT**-Taste gemeinsam mit der **RUN/STOP**-Taste. Drücken Sie beim Kassettengerät auf **PLAY**.
Joystick-Anschluß #1.

Behalten Sie die **PLAY**-Taste gedrückt – jede Level lädt aufeinander. Wenn das Spiel geendet ist, zurückspulen das Band um die erste Stufe zu wiederspielen.

Commodore 64/128 Diskette; Tippen Sie **LOAD"*",8,1** ein und drücken **RETURN**. Das Spiel lädt sich selbst und läuft automatisch.
Joystick-Anschluß #1.

Level 1 und 2 – Seite 1.
Level 3 und 4 – Seite 2.

Spectrum 48/128K: Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie bei Ihrem Kassettengerät auf **PLAY**.

Wenn Sie auf dem Bildschirm dazu aufgefordert werden, das Band zu stoppen, halten Sie das Band an, warten bis die Musik spielt und drücken dann **ENTER**. Wenn der Bildschirmrand weiß wird, dann drücken Sie **PLAY**.

Spectrum 48K die Spielphasen auf Seite 2 erfordern mehrfache Ladevorgänge.

Spectrum 128k alle Spielphasen auf der Seite zwei werden mit einem Ladevorgang geladen.

Spectrum +3 Diskette: Schieben sie die Diskette in das Laufwerk, schalten den Computer ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Schneider CPC Kassette: Drücken Sie **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste. Drücken sie auf dem Kassettengerät **PLAY**. Wenn das Zählwerk auf dem Bildschirm bei Null angelangt ist, dann haben Sie folgende Möglichkeiten.

1. Stellen sie das Zählwerk am Kassettengerät auf Null. Wenn das Spiel zu Ende ist und sie das Spiel wiederholen wollen, dann können Sie das Band einfach bis auf Null zurückspulen.
2. Spulen sie Seite 2 zurück und drücken Sie **PLAY**.

In beiden Fällen lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, denn jede Spielphase lädt sich automatisch.

Schneider CPC Diskette: Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Atari ST Disk: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen sie die Diskette in das Laufwerk. Das Spiel lädt sich un läuft automatisch.

KONTROLLEN

SPECTRUM
Sie können die Tasten nach Ihren Wünschen neu belegen. Unterbleibt die Belegung, dann ist:
Z – herunter
A – hoch
– rechts
X – links
LEERTASTE – Sprung
V – Schlag
P – Pause

SCHNEIDER
Joystick:
LEERTASTE – Sprung
FIRE – Schlag
Tastatur:
M – links
. – rechts
– hoch
A – herunter
LEERTASTE – Schlag
ESC – Sprung

ATARI ST
Joystick: **LEERTASTE** – Sprung
FIRE – Schlag
Tastatur: Cursor-Tasten
ENTER – Schlag
LEERTASTE – Sprung
F1 – Spiel neu starten
F2 – Pause

CBM 64/128
RUN/STOP – Pause
LEERTASTE – Sprung
FIRE – Schlag (Joystick)

CHARAKTERE

MAC, der Held (Spieler)
(Nur für Atari ST)
Er tritt in das Schloß ein, um die PETERS zu retten und sobald RED PETERS in Sicherheit ist, erhält er einen Energiestoß, der aus ihm einen unbesiegbaren MACHOMAN macht.

MAC, der held (Spieler)
(CBM 64/128, Schneider, Spectrum Versionen)
Er tritt in das Schloß ein, um PETERS zu retten. In dem Moment in dem er die notwendige Zahl erreicht, (9 bei Amstrad, 6 beim CBM 64/128), erhält er einen Energiestoß, der aus ihm einen unbesiegbaren MACHOMAN macht.

Wegen der begrenzten Speicherkapazitäten der anderen Rechner, erscheinen dei folgenden Charaktere und Szenen nur auf dem Atari ST:

DOM, KAIROS Sohn
Er formt sich zu einen Ball, rollt auf MAC zu und wenn er in seiner Nähe ist steigt er auf und versucht, ihn zu kicken.

HENCHMEN 2 (Spießgesellen): Deburacho und Gaburacho Brüder.
Sie versuchen, MAC zu fangen und sobald sie Kontakt mit ihm aufnehmen, beginnen sie, ihn niederzuhalten. Sie können sie abschütteln, indem Sie den Griff nach der Seite bewegen. Gaburacho trägt blaue Hosen und Deburacho grüne. Gaburacho ist der stärkere von den beiden.

ZOMBIE
Tritt alleine auf und wird manipuliert von BAJO: ZOMBIES sind die Mädchen, die vor langer Zeit von den KAIROS entführt worden sind und eine Reihe von ihnen versucht, mit einem Haltegriff MAC niederzuhalten.

GEGENSTÄNDE

Telefon
Wandelt alle Feinde um, wobei einer von ihnen heimlich ein unbesiegbarer Charakter ist.

Gas Pipe (Gasleitung)
Ihre Feinde verschwinden, wenn Sie die Spitze der Gasleitung zerstören.

Energy Bomb (Energiebombe)
Kann die Feinde auf einen Schlag zerstören.

PETERS
Von Red Peter (Roter Peter) erhalten Sie den Energiestoß, der sie zum unbesiegbaren MACHOMAN macht.

Von Blue Peter (der blaue Peter) bekommen Sie die Geschwindigkeit. Wenn sie zwei davon in zwei Schritten fangen, dann erhalten Sie die höchstmögliche Geschwindigkeit.

White Peter (Weißer Peter) versetzt Sie in die Lage, Punkte zu machen.

Und Green Peter (Grüner Peter) gibt Ihnen zusätzliches Leben.

TIMEKEEPER CHARACTERS
(Die Zeitüberwacher)

Bat – wenn MAC zu lange in einem Zimmer sich aufhält, dann wird er von Bat angegriffen.

Bee – Genau wie bei Bat, wenn MAC sich zu lange in einem Zimmer aufhält, kommt es auf ihn zugeflogen.

DIE BONUS-CHARAKTERE

Diese Charaktere wurden transformiert, als sie das TELEFON zerstört hatten. Wenn Sie diese Gegenstände fangen, gewinnen Sie Punkte.

Angel (Engel) : Die Brüder Deburacho und Gaburacho verwandeln sich in einen Engel. Wenn Sie ihn fangen, dann werden Sie unverwundbar.

Panda: Dom verwandelt sich in Panda.

Cat (Katze): PARJO und die ZOMBIES verwandeln sich in CAT eine Katze.

Devil's Child (Kind des Teufels): Wenn sie so eines fangen, verlieren Sie ihren wohlverdienten Energiestoß.

Alle anderen Charaktere und Erscheinungen im folgenden erscheinen auf allen Rechnern, sofern nichts anderes angegeben ist.

KAIROS, der große SATAN.
Auf STAGE 1 (Stufe 1) erscheint nur sein Kopf und mehrfache KAIROS können Sie in STAGE 2 (Stufe 2) angreifen. Sie können ihn mit Leichtigkeit zerstören, wenn Sie seine Bewegungen voraussehen.

BAJO, KAIROS Mutter (nur für CBM 64 und Atari ST)
Sie beherrscht die ZOMBIES in STAGE 3 (Stufe 3) und PARJO in STAGE 4 (Stufe 4). Sie bewegt sich sehr geschwindt und feuert Flammenstösse von ihrem Stab. Nur wenn sie es schaffen vorherzusagen, wohin sie sich bewegt, können Sie sie herunterzuholen. Dann warten sie in einem Hinterhalt und schlagen zu, wenn sie es am wenigsten erwartet.

HENCHMEN 1 (Spießgesellen 1, schwächer)
Ein niedriger eingestufter Spießgeselle, der die Energie von MAC absorbiert, wenn er mit ihm Kontakt aufnimmt. Sie können ihn leicht schlagen. Derjenige im blauen Anzug braucht nur einen Schlag, der im grünen Anzug braucht zwei.

PARJO, KAIROS Tochter (nur für CBM 64 und Atari ST)
Sie hat einer Korb voller Äpfel, die sie auf MAC wirft, rennt aber weg, sobald man sie verfolgt. Wenn Sie sie in die Enge treiben, müssen Sie sie nur einmal schlagen. Dann flüchtet sie mit Geschrei.

JIDAN, Wächter des Schlosses
Er versteckt sich im Stroh und in Kisten und greift MAC schnell an, wenn er ihm zu nahe kommt.

FIREMAN (Mann mit dem Feuer)
Er taucht unerwartet auf oder legt einen Hinterhalt für MAC auf der Brücke. Er feuert Flammenstöße aus und versucht MAC zu behindern. Man kann ihn mit einem Schlag in die Flucht schlagen.

ARMOR
Er attackiert, indem er sein Schwert wirft.

GEGENSTÄNDE

Es rollt auf Sie zu, wenn Sie es aber schlagen, dann wird es zu einer Waffe für Sie.

Jar (Krug)
Wenn man ihn geschickt handhabt, wird er zu einer Ihrer Waffen. Unter ihm finden Sie ein Fragezeichen [?]. Wenn Sie das Fragezeichen einfangen kann sich Ihr Feind, abhängig von Ihrer Punktzahl, ändern.

Clock (Uhr)
Stoppt vorrübergehend die Bewegungen des Feindes.

Mine
Wenn Sie drauftreten werden Sie ein Leben verlieren.

Doll (Puppe)
Die Feinde auf dem Bildschirm werden verschwinden, wenn Sie den laseraustoßen Kopf der Puppe zerstören.

Deer's Head (Der Hirschkopf)
Die Feinde auf dem Bildschirm verschwinden, wenn Sie ihn mit Schlägen zerstören, solange keine Flammen ausgestoßen werden.

Mask (Maske)
Ebenso wie bei der Puppe, dem Hirschkopf und der Gasleitung, verschwinden die Feinde auf dem Bildschirm, wenn Sie die Maske zerstören. (Gasleitung ist nur für Atari ST)

Warp (Transformierung)
Wenn Sie das erklimmen, dann werden Sie umgehend in eine völlig neue Umgebung gebracht.

Energy (Energiequelle)
Sie erhöhen Ihre Energie, wenn Sie an die Energiequelle kommen.

Money Bag (Geldtasche)
Mit der Geldtasche erhöhen Sie Ihre Punktzahl.

Bomb (Bombe)
(nur für Atari ST und Spectrum)
Wenn Sie den PUNCH Knopf drücken, feuern Sie die Bomben mit Ihren Fingerspitzen auf die Feinde, denen Sie gerade gegenüberstehen.

Boomerang (Bumerang)
(nur für C64, Schneider und Atari ST)
Der kann Ihre Feinde in den Kurven zerstören.